
AtTOS
mai 2002
YOU RECEIVE 25 HEALTH
YOU GET 2 ROCKETS
Une carte "Phantom" ?
Quake, Doom, ... Entretien exclusif avec
Patrice Mandin
SOFTWARE
Atari au Japon
Dossier
pratique
SPARE MiNT
ACE : prêt pour le
service ?
AtTOS n°5 - Prix : 3€



>> EDITO

AtTOS n°5 aura été long à venir (à comparer aux précédents numéros) mais le contenu est toujours aussi varié et dense avec notamment un dossier sur la situation des Atari au Japon, un autre sur comment installer Mint et une rubrique pratique sur Digital Lab (qui initialement aurait du paraître dans TTT... et que vous retrouverez le plus régulièrement possible dans nos colonnes.). De ce fait, peu de place pour des tests de logiciels. Tant mieux car il n'y en avait pas beaucoup à tester cette fois-ci !
On vous promet cependant pour le prochain le test complet de la suite de gravage CD Writer de Anodyne Software, selon toute vraisemblance le test de Calamus SL2002 et/ou de modules additionnels (le temps de réunir les fonds...) et d'autres encore on espère.
Par ailleurs nous faisons le choix de ne pas trop vous informer sur les différents projets en cours type AtlanTOS, Aranym, etc. car l'expérience prouve que l'on a toujours tendance à mettre la charrue avec les boeufs et qu'il s'ensuit de cruelles désillusions. Nous ne nous en ferons l'écho que lorsque le projet sera bien avancé, pas avant.
Mais réjouissez-vous, la CT060 est là et il n'y en aura pas pour tout le monde (seulement 150 exemplaires fabriqués). En attendant découvrez une autre carte accélératrice, moins onéreuse mais beaucoup moins performante, la Phantom qui nous vient de république tchèque. Et oui, il y a des Atari partout !

Merci à tous les participants (et il y en a !) qui respectent les délais et aussi à tous les lecteurs (que l'on aimerait encore plus nombreux mais bon c'est déjà pas si mal comme ça, surtout quand il s'agit de faire les enveloppes, d'agrafer les fanzines, de les expédier !). Prochain rendez-vous, courant juillet. Au pire, début août.

Remercions particulièrement Godefroy de Maupeou pour les cartes de visite "grand luxe" pour le couple Revival/AtTOS et par avance Mathieu Demange pour la couverture du AtTOS n°6

Ont collaboré à ce numéro:

Stéphane Perez - Strider
Paul Caillet
Pierre Thontat - Rajah Lone
Thierry Milood - TMI
Clément Benrabah
Cyril Lefebvre - Bibou
Eric Da Cunha
Mathieu Demange
Jacques pour le logo

N'hésitez pas à participer activement à AtTOS (test, dossiers, aides, problèmes posés, etc.)



>> Sommaire pas sommaire !

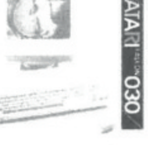
par RayXambeR

NOUVEAU ! Site web : http://rayxamber.free.fr

***Fanzine** AtTOS*

Matériel utilisé pour mener à bien cette mission de sauvegarde du monde TOS ;
Macintosh G4/466 MHz/384 Mo
Atari Falcon 030 + 14Mo + 15"

Logiciels utilisés et usés jusqu'à l'os :
Magicmac, Calamus SL 2000 le magnifique couplé à son mirifique module Filtre, Papyrus 7.58 (pour la saisie de texte et les tableaux), imprimante Epson stylus photo 870 LE, scanner Umax 1220S, Vision 4







TARIFS

11 *euros les 4 numéros*

3 *euros pour essayer un numéro*

(Les frais de port sont compris)

Périodicité de publication : trimestrielle tendance aléatoire !

CONTACTS

Pour nous contacter personnellement ou pour nous envoyer une petite annonce, un seul email : rayxamber@acbm.com

Pour les P.A., prenez bien soin, de mettre (P.A.) avant l'objet de votre message. Merci.

Commande à renvoyer chez :

La rédaction donne les produits suivants (il y a juste à prendre en charge les frais de port) :

– notices française et anglaise de l'imprimante laser SLM804

– bouquins sur le GFA Basic ("programmation en GFA Basic 3.0 et GFA Basic 3.0) édités par Micro-Application.

- Classeur complet de Multipage ST (Rédacteur + Timeworks Publisher).

Avis aux intéressés !





Revival

AtTOS c'est aussi depuis plus de quatre ans, le fanzine REVIVAL, 100% jeu video alternatif. Les consoles Atari y ont la part belle mais ce n'est pas tout ! Les nouveautés pleuvent aussi sur la plupart des autres machines (de la Vectrex à la Nec en passant par la NeoGeo, etc.). C'est aussi l'occasion d'enrichir votre culture grâce à des historiques, des dossiers, etc.

Prix : 4 euros le n° de 48 pages ou 15 euros les 4.

Hors série :



NEC : La Totale !

TOUT sur les consoles Nec (PcEngine, SupergraphX et Pc-FX)

16euros port compris !

attention une importante mise à jour arrive !!



Toutes les astuces Jaguar recensées dans ce recueil

4 euros port compris

A venir, un nouveau Hors série 100% Vectrex ! Ne le manquez pas !





>> En Bref...

par RayXambeR

High... vire en tête ?

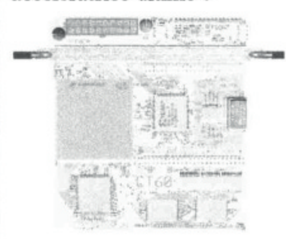
Highwire est sorti en version 0.03 et commence à supporter le format pdf, les frames, le langage html4, le son, les couleurs, etc.
De plus il est accompagné d'une nouvelle version de fontlist, la 1.09
Plus d'infos sur ce logiciel de navigation Internet sur http://highwire.atari-users.net/

A ranimer ?

Un petit mot pour parler de Aranym qui signifie Atari Run On Any Machines. Ce projet qui émule un Atari se démarque des autres émulateurs car son objectif est de reproduire un 68030 façon Falcon accompagné d'un TOS 4.04 là où les autres émulateurs se basent sur le ST. A suivre et rappelez-vous prudence est mère de sûreté. Alors...

ExCTant *(à prononcer en mélangeant le français et l'anglais !)*

Côté projet Hard qui avance vraiment bien puisqu'elle est lancée en fabrication. Vous avez compris il s'agit de la CT060. Fabriquée à 150 exemplaires, vous êtes, d'après Rodolphe Czuba, 145 à l'avoir précommandée. Ce qui fait que seules 5 personnes peuvent encore rejoindre le cercle fermé des heureux possesseurs de Falcon désirant accélérer de façon ahurissante leur fidèle rapace. La carte accélératrice ultime ?



Ace : délicat ?

Ace est un nouveau logiciel signé New Beat. Et force est de constater que l'interface est superbement réalisée. Qui plus est ce logiciel semble réellement novateur et très réussi à en croire les dires de certains utilisateurs. Plus d'infos dans le test réalisé de main de maître par un expert en la matière, Paul Caillet.



Modulez vos plaisirs !

Un nouveau module Calamus est sorti, destiné à compléter le module lignes fourni en standard avec Calamus. Ce module est un vrai bonheur et il devient réellement aisé de créer toutes sortes de flèches, chose plutôt compliqué auparavant dès que vous vouliez sortir des flèches ultra-classiques de base.
Profitons-en pour attirer votre attention sur la baisse considérable du prix des modules Calamus. Pour tout ceux qui en sont restés au prix affichés dans feu ST Mag sachez que des modules comme Filtre ont fortement baissé en terme de tarifs maintenant, de même que ses petits frères Paint et Merge. Et c'est le cas de beaucoup d'autres encore. Alors franchissez le pas et exploser les possibilités créatrices d'un des derniers gros logiciels sur Atari.



Fans des consoles Atari (et des autres aussi), réjouissez-vous. Dans Revival 17 on vous présente

par RayXambeR

>> En Bref...

Staying Alive *(© Bee Gees)*

Alive est un diskmag pour tout Atari. Il s'agit du quatrième numéro. Même s'il est intégralement en anglais, il est très complet avec plus de 70 articles. Courez le télécharger sur http://alive.atari.org

Aïe, C' Quoi ce truc ?

AtarICQ est de nouveau opérationnel. En effet, AOL/Mirabilis avait modifié leur protocole. De ce fait, tous les logiciels de type ICQ (quelle que soit la plate-forme d'ailleurs) ont du s'actualiser. Il est à noter que les auteurs de AtarICQ ont été parmi les plus rapides à réagir, comme quoi dans le domaine d'Internet les Atari ne sont pas toujours à la traîne. http://aicq.atari-users.net

Ca Wa Com tu veux ?

Récemment sur le fr.comp.sys.atari il fut sujet des tablettes Wacom. Des drivers existent pour certains modèles et sont apparemment disponibles aux adresses suivantes : ftp://ftp.wacom-europe.com/pub/Others/ATARI.ZIP ftp://ftp.wacom.com/pub/drivers/other_unsupported/atari/

Profitons-en pour rappeler qu'il existe aussi des drivers pour que ce genre de périphérique puisse être géré par Calamus. Plus d'info sur le site officiel de Cybèle Maia Graphique (Voir liste URL du présent AtTOS)

Libre de ne pas être utilisé...

Cubase Lite est libre, totalement gratuit. En attendant l'hypothétique gratuité du Cubase complet, c'est peut-être l'occasion pour certains d'entre vous de s'initier à ce fabuleux logiciel (mais pas pour autant exempt de reproches). Cela dit Cubase Lite ne semble pas être aussi fabuleux que la version complète car elle est très amoindrie en potentialités. http://home.t-online.de/home/oliver.kotschi/down/cubase/cub_lite.zip

Falcamp sur ses positions

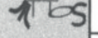
A propos du mp3, sachez que Falcamp a été quelque peu reprogrammé par ST Ghost et un simple STE est maintenant capable de lire un fichier mp3, uniquement en mono. Qui a dit "pour l'instant". Allez, encore un effort et le divX doit être possible sur un ST de 1985... (je déconne, Quoique...)

(Laurel) et Ardisoft

Suite à l'article sur la gestion des souris à plusieurs boutons à roulette sous MagiCMac, Ardisoft, auteur du logiciel Mousewheel, précise qu'il ne s'agit que d'une interface entre le driver souris et l'AES. De ce fait, rien n'est fait pour que MagiCMac puisse accéder à la roulette

A ne pas manquer !

Permettez-nous de nous attarder sur The Orphaned Projects Page, un site qu'il est super intéressant de consulter http://topp.atari-users.net/ Il est signé les deux jeux Jaguar fraîchement édités : Battlesphere Gold et Protector Special Edition ainsi que



Niouzes

par RayXambeR

›› En Bref...

Joakim Högberg (gokmase@bigfoot.com)

Tem les boy ou les filles ?

Signalons l'existence d'un émulateur Gameboy sur Atari appelé Stemboy. Vous pouvez–le télécharger sur ftp://chapelie.rma.ac.be/atari/emulators/stemboy.zip et on vous en dit plus prochainement. Il semble qu'il s'agisse d'un véritable émulateur et non de versions remaniées de jeux Gameboy comme l'ont fait les Reservoir Gods avec Zelda entre autres.

GAME BOY

Nintendo

Spike lit AtTOS ? *(les jeux de mots, ça ne s'arrange pas !)*

Spike, un percussionniste, a réussi à adapter son Atari 2600 (qu'il utilise fréquemment dans son studio !!) sous forme de rack. N'hésitez pas à aller faire un tour sur http://
pour voir la bête !



Raconte nous une histoire !

Pour ceux qui aurait raté cette histoire épatante (http://www.matranet.net/BACK/FEB_2K2/02/) (Merci à Stéphane Perez)
En République Tchèque,un atariste nommé Jindroush a reçu un appel téléphonique d'une personne qui cherchait de l'aide pour réparer son Atari 800XL. Or, il se trouve que cet Atari était utilisé dans le service de cardiologie infantile d'un hôpital de Prague. Les médecins se servaient du XL pour suivre les évolutions des enfants atteints d'une maladie cardiaque. Le XL fait tourner un programme (sur cassette) qui calcule la quantité maximale d'isotope à injecter et enregistre les données provenant des sondes (il y a pas mal d'explications techniques sur la page).

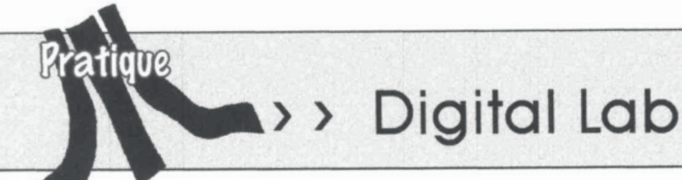
Du nouveau

Les nouvelles versions :
7up 2.33e7 éditeur de texte en anglais et 7up2.33b7 en allemand
Eureka 2.04 est arrivé.
AtarIRC 1.22
Sysinfo 5.0 (anglais) vous dira tout sur votre machine.

De plus, précisons que le génial Aniplayer permet maintenant de relire des fichiers encodés en DivX4 et non plus seulement ceux encodés en OpendivX. Le hic c'est que si l'on veut bénéficier simultanément du son et de la video, il faudra avoir beaucoup de RAM, bien trop pour un atariste, hormis ceux qui s'équipent d'une CT060. Compter au minimum 60 Mo de RAM !
Saluons encore une fois le travail colossal entrepris par Didier Mequignon. Nous en parlerons plus longuement lorsque nous aurons poussé nos tests sous MagicMac notamment.

Rappelons pour terminer que la très grande majorité des programmes existants sur Atari est disponible sur le ftp://chapelie.rma.ac.be/atari/

moult nouveaux jeux VCS2600, 5200 et 7800 ! Ne ratez pas Revival n°17 !



par Eric Da Cunha

Digital Lab

L'art du fake

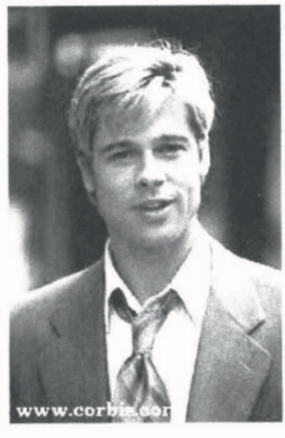
Sur le Net vous avez surement rencontré des photo-montages douteux : généralement il s'agit de têtes de célébrités féminines du moment rajoutées sur des corps passablement dénudés. En anglais, on appelle ça un "fake" ce que l'on pourrait traduire par un "faux". Certains sont splendides, indiscernables d'une photo originale. La réalisation d'une telle chose nécessite l'application d'un ensemble de procédés que nous avons déja abordés pour la plupart, mais leur utilisation conjointe dans le but de ce montage permettra d'éclairer leur usage sous un nouvel angle et de répondre au passage à une, deux questions concrètes qui m'ont été posées par mail.

Choix des images

Tout d'abord permettez moi de vous présenter Fred N. et Sandrine N. deux jeunes mariés avec la vie devant eux (voir illustration). Le troisième larron que je voudrai faire intervenir dans cette photo rupestre



charmante c'est Brad P. comédien de son état. Les sites internet de jeunes filles pullulent à son sujet. Parmis l'ensemble des photos disponibles j'ai retenu celle-ci :



Elle est de bonne qualité, d'une taille légèrement supérieure à celle nécessaire et le sujet est presque de face comme notre ami Fred.

Nous allons corriger le problème de l'échelle : avec le lasso réglé sur polygone on découpe grossièrement la moitié de l'ovale du visage de Brad et on la superpose sur Fred .



On ouvre la fenêtre "Informations" pour avoir les coordonnées du curseur et on mesure la différence des coordonnées y : on trouve 121 pour Brad et 104 pour Fred. Première conclusion, Brad a bien la grosse tête. Deuxième, on sélectionne la fenêtre de Brad et avec Image -> Taille de l'image on coche "Garder les proportions", on réduit de 15% la dimension en x et on clique sur le 2ème champ qui se met à jour automatiquement. On valide.



par Eric Da Cunha

>> Digital Lab

Et on garde bien précieusement cette image.

Décapitation de Fred

Il faut faire place nette. Nous allons supprimer la tête de Fred. Pour cela notre allié c'est le tampon. Réglé avec une opacité de 100%, et des diamètres de 15 et 11 pixels nous allons à plusieurs reprises nous en servir pour cloner des éléments de décor.
Premier point de départ la base d'une tuile pour propager le toit sur la gauche de l'image.
Deuxième point de départ le feuillage juste en dessous.
Troisième point de départ le feuillage au dessus de sa tête.
Nous obtenons la figure 4 :



Avant



Après

Récupération de la tête de Brad.

Nous allons utiliser la baguette magique avec un fort pourcentage (10%) pour dégrossir la sélection à droite, à gauche puis en haut de l'image. On sélectionne l'icone du masque et on choisit la couleur blanche puis le crayon avec une épaisseur de 14. Ainsi, on va pouvoir colmater les brèches les plus importantes. Pour les finitions on choisit le pinceau avec une brosse ronde pour adoucir les transitions sur le pourtour du visage et le début du cou.Avec le rectangle on finit de remplir complètement le reste de l'image. On inverse ensuite la sélection (clic droit sur le masque -> Inverser) et on applique les dernières corrections : en blanc pour boucher des trous, en noir pour rétrécir le masque. La figure ci-dessous retrace cette construction.



Il ne reste plus qu'à effectuer un copier, puis un coller sur l'image de Sandrine et de son cavalier sans tête (amateur de Tim Burton bonjour !) (Etape 1 de la figure page suivante)



par Eric Da Cunha

>> Digital Lab



Finitions

Tout d'abord nous allons recoller les morceaux : à l'aide du tampon ou du doigt réglé avec une opacité de 100% et des petits diamètres (3 et 7 pixels environ) nous allons étirer les pixels du cou vers ceux du col et vice versa. Ensuite, pour masquer la différence de rendu entre les deux photos pour les tons chairs, on va à l'aide de la pipette prélever un peu de couleur sur les parties claires des fosettes de Brad, inverser les couleurs d'écriture / fond, puis prélever un peu de la couleur claire des fossettes de Sandrine. On paramétre la goutte d'eau sur "Recolore" avec une opacité de 100% et un diamètre de 4, et on va appliquer cette couleur sur Brad. En procédera de même avec une couleur sombre sur chaque visage, et une couleur intermédaire. Notre Brad va prendre cette belle couleur rougeatre de notre tirage photo (Etape 2 de la figure ci-contre).

Brad est un peu trop brillant (mais non je ne suis pas jaloux !). On choisit du noir et on régle le pinceau à 5% d'opacité avec les deux diamètres à 5 pixels. Avec cet outil on va pouvoir corriger la luminosité c'est à dire légérement assombrir sa tignasse et la base du cou du coté droit où porte l'ombre du visage de Fred (Etape 3 de la figure ci-dessus). Il ne reste plus qu'à appliquer un léger flou sur les pourtours de notre collage grâce à la goutte d'eau réglée sur "Flou" avec une opacité à 50% et un diamètre de 3 ou 4 pixels.

Et un couple illégitime, un ...

On se recule et on admire le résultat (figure en haut de la colonne suivante). Les limitations techniques de cette publication étant ce qu'elles sont, certains détails peuvent vous échapper sur les illustrations. Donc je vous



conseille de vous reporter à mon site web qui est toujours mis à jour avec un décalage d'un article par rapport au fanzine pour bénéficier de la version technicolor. Sous réserve d'images de moins de 100Ko en jpeg, et de maximum une par personne, je suis preneur de vos meilleurs réalisations pour réaliser, pourquoi pas, un coin des lecteurs sur ce même site web. Préférence sera donnée aux images rigolotes et ne portant ni atteinte à la dignité des personnes, ni à leur droit à l'image. A bon entendeur ...

Eric Da Cunha
eric.dacunha@free.fr
Web: eric.dacunha.free.fr



par Strider

>> Atari au Japon !

L'Atari au pays du Mont Fuji

Nous entendons dire, à juste titre, que l'Europe est la terre d'accueil des ordinateurs Atari. Mais les pays européens n'ont pas le monopole des Atari, et je vous propose un voyage au Japon afin de découvrir une autre conception de l'informatique alternative.

Au Japon, les ordinateurs Atari sont rares (on s en serait douté). Cependant, certains Japonais n'hésitent pas à afficher des slogans tels que « Intel outside » sur leurs pages Web. Les Atari sont surtout utilisés dans le domaine musical. Leur grande force, c'est leur faible coût. D'après leurs sites Web, les musiciens Japonais possèdent à peu près tous les modèles 16/32 bits : des 1040 STF/STE (souvent accompagnés de disques durs SCSI), des Mega ST et des Falcon 030. Côté logiciels, ils utilisent le plus souvent Notator.

Les ataristes japonais ne se servent pas que de leurs ordinateurs pour composer de la musique. Il existe des logiciels spécifiques à la culture japonaise. Citons par exemples les logiciels réalisés par D-Lab, tous disponibles en freeware. L'un d'entre eux, Jaxt (JApanese teXT editor) est un traitement de texte utilisant les trois alphabets japonais ainsi que l'alphabet occidental. Kandoc (KANji DOCument viewer) permet de lire des documents écrits en japonais. D'un point de vue technique, l'utilisateur doit installer GDOS et copier des fichiers FNT pour obtenir les fontes japonaises (pour information, la fonte pour l'alphabet kanji pèse tout de même 247 Ko !).



Jaxt

Kandoc

par Strider

>> Atari au Japon !



Je vous propose quelques liens pour mieux vous rendre compte de la situation des ordinateurs Atari au pays du Soleil levant. Avant tout, je vous conseille fortement d'utiliser l'outil de traduction d'Altavista :
http://world.altavista.
com/sites/frfr/pos/
babelfish/trns

La page d'Atari Export Japan fourmille d'informations sur nos machines préférées. Vous y trouverez quelques logiciels spécifiques, tels que Jaxt ou Kandoc.
http://www.be.wakwak
.com/˜d-lab/atari/ (il existe une page en anglais)

Les rois de la bidouille : sur ce site vous trouverez, entre autres, des pages sur des montages électroniques, abondamment illustrés par des photos (adaptateurs pour souris et clavier, connexion d'un lecteur de disquettes PC...) :
http://homepage1.nifty
.com/cobap/atari/
index.html

Quelques sites de compositeurs Japonais :
- Le home studio de Myu :
http://www.avis.ne
.jp/˜fluffy/myu/
- Kimio Moro, un fervent atariste, vous offre des MP3 à télécharger :
http://www.max.hi-ho
.ne.jp/arph/

Pour finir, voici quelques musiques créées sur Atari avec Notator :
http://dobakan.hoops.ne.jp/
http://members6.tsukaeru
.net/d-lab/

Pour info, nous avions posé des questions à des Japonais, mais on ne peut que déplorer l'absence de réponse. La barrière de la langue, peut-être ? Il faut dire qu'il n'y a pas grand'chose sur Atari au Japon, les logiciels ne sont pas traduits et à part la musique, ils ne font pas grand chose avec (sauf un gars qui s'en sert avec FreeMiNT mais son site est fermé).



>> Phantom

par Bibou

>> testé sur : Falcon

Ayant fait récemment l'acquisition de ce produit qui vaut de l'or, je vais vous conter mon expérience de falconniste à la recherche de l'accélération perdue (ouh là, je vais arrêter de sniffer de la colle parce que si je commence comme ça, je ne finirais pas l'article).
Le Falcon 030 n'étant pas une brute de puissance à l'origine, Dieu (c'est moi !!!) créa les cartes accélératrices (NDLR : c est quoi l'adresse du SAV en cas de problème ? Vatican ? ;). On distingue 2 types de cartes :
_ Les premières changent le processeur d'origine (centurbo 2, afterburner, CT 60) ;
_ Les deuxièmes augmentent la fréquence de ce dernier (centurbo 1, DX 3, Nemesis). La Phantom appartient à cette dernière catégorie.

Présentation :

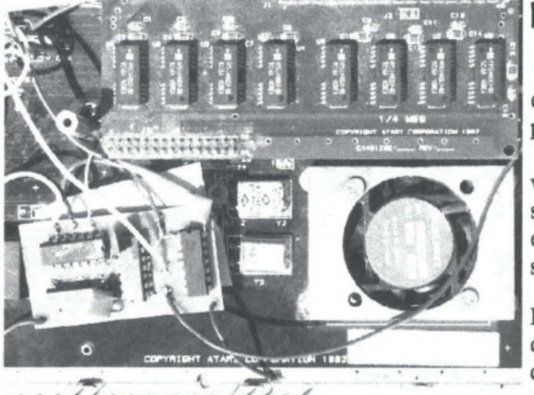
Cette carte nous provient de l'Europe de l'Est, de la République Tchèque plus exactement et conçue par le groupe Phanatic.

La carte est livrée avec une disquette contenant la notice d'installation (en anglais) au format RTF, un fichier d'aide pour résoudre les problèmes que vous pouvez rencontrer après l'installation (en anglais lui aussi et au format TXT), et les programmes permettant d'activer ou de désactiver la carte : ici, vous n'aurez pas à découper la coque de votre oiseau pour installer un commutateur. Tout se fait de manière logicielle.

Au premier abord, la Phantom fait un peu "bricolage" puisque l'on voit toutes les soudures et elles ne sont pas protégées (comme vous pouvez le voir sur le snap). Elle se compose de 2 modules : un pour le patch de l'horloge et un pour la carte proprement dite.

Tarif ?

Le prix de la carte s'élève (où s'élevait car il semble qu'elle ne soit plus commercialisée mais c'est à vérifier) à 30 Euros, soit 196,79 Frs. Pour passer commande, envoyez un mail aux concepteurs (en anglais de préférence ou en tchèque si vous maîtrisez cette langue) à l'adresse suivante : Phanatic@volny.cz





Installation

Si vous êtes un pro du fer à souder, vous pouvez réaliser l'installation vous-même en suivant la notice qui est agrémentée de schémas explicatifs.

Dans le cas contraire, je vous conseille fortement de la faire installer

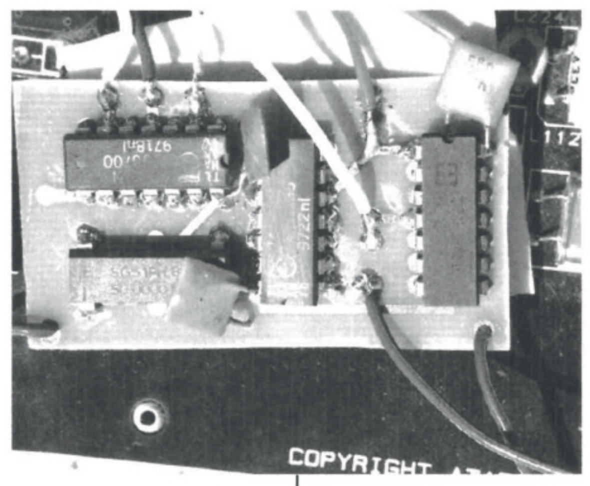
par Bibou

>> Phantom

par un professionnel, car vous risquez d'endommager irrémédiablement votre faucon.

Il est à noter, dans le cas où vous avez un coprocesseur, que si sa fréquence est à 16 Mhz, elle passera à 25 Mhz avec la carte. Si elle est à 32 Mhz, sa vitesse sera alors portée à 50 Mhz.

Une fois l'installation terminée, placez le prg adéquat dans votre dossier auto (après Xboot si vous l'avez) pour activer la carte et le tour est joué !



Les performances

La Phantom permet d'accélérer le 68030, le bus, l'accès ram et le coprocesseur (si celui-ci est à 16Mhz) à 25 Mhz. Le dsp, le videl et le coprocesseur (si celui-ci est à 32 Mhz) sont, quant à eux, portés à 50 Mhz.

La montée en puissance du videl donne enfin accès à des résolutions étendues comme le 800*600*256, le 1024*768*256 ou encore le 640*480*TC en SVGA. Malgré tout, ni magiC, ni le tos ne reconnaîssent la carte pour les changements de résolution. Pour en bénéficier, il faudra donc utiliser un gestionnaire de résolutions étendues (Videl Inside, Videlity ou encore Centscreen) et le paramètrer en fonction de la carte.

Les benchmarks effectués avec Gembench donnent les gains globaux suivants (falcon de base=100%) :
(ces tests ont été réalisés avec un Falcon muni d'un coprocesseur 68882/16 Mhz, boosté à 25 Mhz avec la carte)

Avec magiC

Sans NVDI Avec magic
Avec NVDI Tos normal
Sans NVDI Tos normal
Avec NVDI

640*480*2 couleurs 252 % 361 % 130 % 337 %

640*480*16 couleurs 241 % 330% 130 % 307 %

640*480*256 couleurs 252 % 295 % 315 %

640*480*true color 170 % 204 % 102 % 204 %

Le test en 640*480*256 couleurs en Tos normal sans NVDI n'a pû être réalisé car Gembench plante (apparition de 3 bombes).



>> Phantom

par Bibou

>> testé sur : Falcon

En fait, le Falcon n'a pas l'air d'apprécier cette résolution sans les ajouts soft (NVDI, MagiC) puisqu'il plante tout seul même sur le bureau gem. De toute façon, ces deux softs étaient déjà indispensable.

Vous pouvez enfin utiliser falcamp en 640*480*256 couleurs multitâche sans plantage ou craquement du son.

Les accès disques (ide et scsi) semblent s'améliorer de manière sensible.

Les problèmes

Toute carte additionnelle apporte son lot de soucis. Néanmoins, ils sont peu nombreux :

1. Certaines cartes mémoires ne supportent pas l'accélération. Cela concerne les cartes 14 Mo Atari et les anciennes barrettes 16 Mo EDO. Donc, si vous voyez des traits verticaux apparaître après l'installation de votre carte (ce qui fût mon cas), vous n'avez plus qu'à changer votre ram.

2. Je vous parlais tout à l'heure de l'aspect un peu "bricolage" de la Phantom. Je ne m'étais pas trompé puisque 5 jours après son installation, une soudure de l'horloge nous a quittés (paix à son âme). Attention donc aux défauts de fabrication.

3. Le dernier souci est la surchauffe des composants (allez vas-y, chauffes Marcel !). Prenez bien garde à placer votre ordinateur dans un endroit bien aéré sous peine d'avoir des plantages aléatoires en cas d'utilisation prolongée. Une autre solution consiste à retirer purement et simplement le blindage du Falcon, ce qui permet une meilleure ventilation. Pour ma part, j'ai installé, en plus, un ventilateur supplémentaire au dessus de l'alimentation, afin d'extraire la chaleur. Je remercie d'ailleurs TMI et Jean-François Visquet pour leur aide précieuse ainsi que Mr Kany pour l'installation et la maintenance de la carte (c'est lui qui a découvert et corrigé les défauts de ma carte et résolu mon pb de ram).

Conclusion

Une fois les soucis cités plus haut résolus, la Phantom est d'une stabilité à toute épreuve. Je n'ai pas trouvé de programmes récalcitrants à ce jour (excepté en 640*480*256 couleurs en tos normal et sans NVDI). Pour un prix planché, elle permet une bonne accélération pour ce type de carte et permet de rajeunir notre oiseau pour qu'il puisse continuer son envol pendant des années encore (bon, j'vais m'coucher parce que là, ça ne va plus).

(NDLR : Phanatic, Phantom, Phais génial mais Phaut galérer pour se la procurer !)
(NDLR : message codé en direction de l'ami Bussier : Phantaumasse c'est moi le bourrasse)
(NDLR : Phaites pas attention)



par Rajah Lone

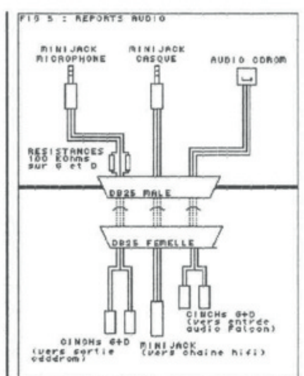
>> Mettez en tour votre Atari

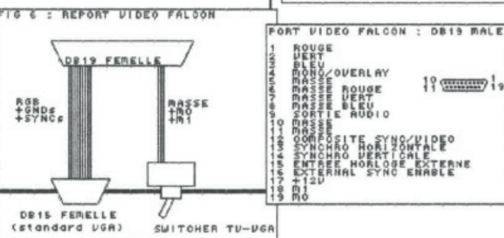
(suite de la première partie de l'article, parue dans AtTOS n°4) ...

Certains reports furent réalisés en deux coups de baguette magique, tels que les ports série et imprimante : il existe des DB9 et DB25 à clipper sur câbles en nappe. Ce fut plus ardu pour les DB15 des ports joypad : fer à souder obligatoire !
Patience et dextérité, exigées bien sûr ;-)

La sortie vidéo du Falcon (ainsi que celle du MegaST) me posait problème : pas de sortie prédécoupée au format DB19. Séance de brainstorming... Cerveau en surchauffe... humeur irritable...

Puis vint l'Eureka : pas besoin de faire un report fils à fils. Seuls les signaux vidéos RGB, synchro et masse étaient utiles : ils furent donc déportés vers une DB15 à l'arrière de la tour. Petit délice : je prenais le signal de certaines broches, ainsi que la masse et les reliais à un switcher qui sortait à l'arrière ; cet ensemble correctement organisé permettait de changer le mode TV/VGA de l'oiseau (figure 6). Le câble d'un moniteur VGA vulgaire pouvait être branché directement. Pour une téloche, il aurait fallu contruire un câble DB15->Péritel. Mais ayant eu un Nec II MultiSync acceptant fréquences TV + VGA, ce ne fut pas nécessaire.





L'idée était bonne, elle allait être utilisée jusqu'à l'os pour les sorties son. J'avais l'entrée et la sortie audio du Falcon, ainsi que la sortie audio du lecteur cédérom. 3 triplets de fils (gauche, droite et masse) allaient donc se souder sur une sortie DB25 (voir la figure 5, c'est plus parlant). J'en profitais pour souder entre le connecteur et les fils gauche+droit de l'entrée sonore du Falcon des petites résistances de 100 Kohms, pour ne pas endommager sa prise microphone, car elle n'est pas au niveau ligne. De l'autre côté, pour l'externe, je bricolais une DB25 de sexe opposé, qui prolongait ces fils vers des prises CINCH mâles ou femelles. Et hop ! La sortie cédérom vers l'entrée son du Falcon en externe !

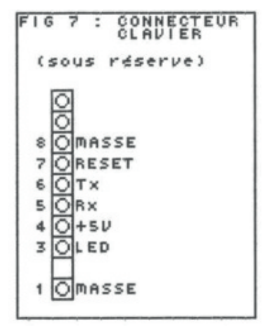
Le plus dur fut pour le clavier. Aucune doc. Je téléphonais, mais l'on ne put éclairer ma lanterne. J'espère



par Rajah Lone

› › Mettez en tour votre Atari

que le schéma du connecteur interne du clavier Falcon se trouve ici, ne voulant que vous soyez désemparé comme je le fus (figure 7).



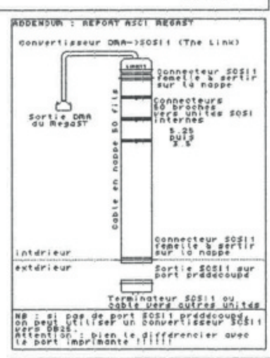
Les signaux utiles sont uniquement le Tx, le Rx, la masse et le +5. Un tour chez Derotronics pour acheter une prise 6 fils RJ–je sais pas mais ça ressemble à un connecteur téléphonique (à fixer/coller sur la façade arrière avec du mastic siliconé) et de quoi fabriquer la partie qui allait prendre place sur la rangée de broches.

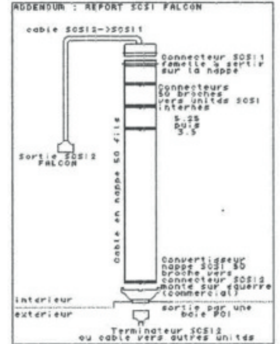
Epique et mémorable furent les termes adéquats pour cette opération. Le clavier MegaSTE et Falcon furent démontés pour vérifier la nature des signaux à mettre dans ces 6 fils. J'ai regretté de ne pas avoir fait des études d'électronicien (comme les études de maths pour savoir comment on code la 3D ;–p). Un indice : la masse passe sur 2 fils à l'extrémité des 6, le +5 également sur 2 fils mais à l'autre extrémité, Rx et Tx sont au mileu."

L'est pas beau mon Falcon ? *(NDLR : si si dites lui qu'il est beau son Falcon, sinon il va déprimer ;)*

C'est après de nombreuses heures de labeur et de concentration que l'ensemble commence à prendre forme et s'ériger fièrement.
Il faut évidemment que l'oiseau et ses périphériques fonctionnent, sinon où serait le sport et la beauté du geste, ?
Abstraction faite de l'aspect esthétique et fonctionnel, le fait d'avoir passé du temps à travailler cette machine lui a donné une qualité en plus. On dit "valeur ajoutée" chez les économistes, ou bien "valeur sentimentale" chez les poètes... Mais ne serait–ce pas une partie de votre âme qui s'y trouve ?

Addendum :





par RayXambeR,

>> Asteroids + Galaxy

testé sur : Magicmac



Galaxy

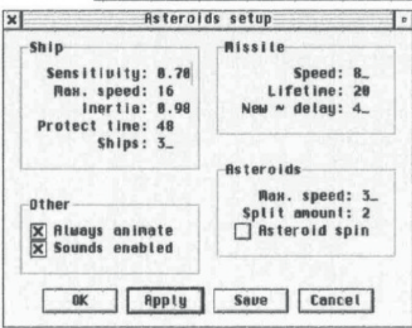
La carte Galaxy, mise au point par Mario Becroft, comporte un bus VME et se destine aux Mega STE et TT. Elle propose la possiblité d'avoir enfin une sorte SVGA et une interface Ethernet de 10 megabit. En terme de caractéristiques techniques la résolution pourra aller jusqu'à 1280x1024 à 76 Hz et 65536 couleurs. Elle rajoute 4 Mo de RAM video. De plus des drivers pour MiNT sont fournis (pour la partie Ethernet). Et pour ceux qui souhaiteraient développer des drivers pour d'autres systèmes (Linux, MagiC entre autres), les constructeurs sont prêts à divulguer un maximum d'informations.
Néhsitez pas à contacter l'auteur directement par mail pour plus d'informations mb@gem.win.co.nz

Asteroids

Mario Becroft, encore lui, propose de retranscrir le plaisir de jeu procuré par le Asteroids des arcades sur interface GEM. A nous les joies du graphisme dit "fil de fer", le tout en noir et blanc comme à l'époque ! Le jeu est sans surprise : on détruit avec bonheur les astéroïdes et les navettes passant par là.

Attention cependant à bien paramètrer le jeu car selon votre machine, la vitesse peut rapidement rendre la partie injouable. C'est en tous cas le cas sur G4 à 466 MHz équipé de MagiCMac ! Sympa mais c'est du déjà vu. En tous cas c'est une bonne idée de développer des jeux au standard GEM, ainsi n'importe quelle machine compatible TOS est à même de pouvoir le faire tourner. Certains fanas de certains jeux ST (au hasard Dungeon Master) tentent même d'adapter des jeus ST pour les faire fonctionner dans une fenêtre GEM !





par Paul Caillet

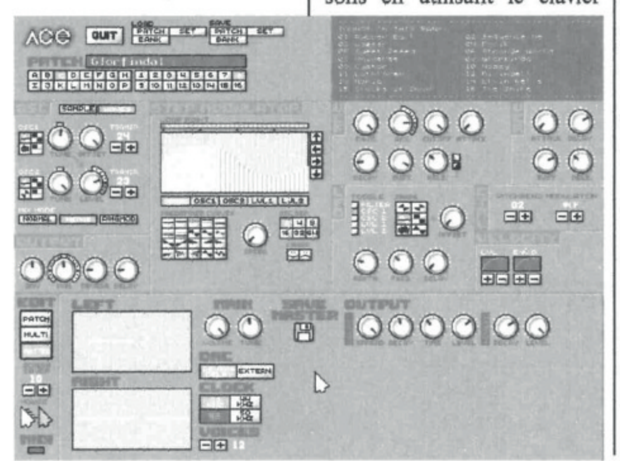
>> Ace

>> testé sur : Falcon

Test de la version de démonstration d'ACE MIDI v1.01 du 15 mars 2002.
(test effectué sur un Falcon030 standard, 4 Mo RAM, 80 Mb disque dur IDE, TOS 4.04, écran SVGA 14")

Je lance ACE, l'écran devient tout noir, puis apparait l'image de fond d'ACE :-)
Les couleurs sont très agréables, les détails suffisament précis pour comprendre ce qui se passe et où on est, le pointeur de la souris se transforme en icônes très évocateurs lorsque l'on passe sur certaines zones, donnant des indications sur ce qu'il est possible de faire en cliquant en cet endroit précis ...
Trois écrans peuvent être affiché : Patch, Multi et Master ... En fait, seul la partie basse de l'écran change et affiche soit la visualisation des formes d'ondes mise en oeuvres pour le mode Patch, soit
les paramètres (zones, canal MIDI, patch, etc ...) pour le mode Multi, soit les réglages généraux de sortie (volume, tonalité, delay, reverb, etc ...) ainsi que la visualisation en temps réel de la forme d'onde façon oscilloscope du canal droit et gauche pour le mode Master ...

Ma première réaction a été d'appuyer sur le clavier du Falcon ... et là surprise :-)
Il est possible de jouer les sons en utilisant le clavier alphanumérique du Falcon ...
La rangée la plus haute (entre ESC et BACKSPACE) correspondant à la vélocité la plus haute, la rangée la plus basse (entre les 2 SHIFT) correspondant à la vélocité la plus basse, les rangées intermédiaires étant de vélocité intermédiaire, ce qui permet de jouer une note avec une vélocité différente pour entendre par exemple comment un son, dont le filtre s'ouvrirait plus ou moins à la vélocité, réagirait ... très intéressant :-)



Mais cela ne s'arrête pas là :-)

Selon que vous appuyez sur une touche se trouvant vers la gauche du clavier ou vers la droite du clavier, la note jouée est sur un octave différent (les touches 4,R,F,V correspondant au Do 3, celui situé au milieu du clavier d'un piano de 88 touches) ... très intéressant :-)
Les touches de direction se trouvant entre le pavé alphanumérique et le pavé numérique, ont aussi des fonctions :
- vers le haut : incrémente le changement de banque.
- vers le bas : décrémente le

par Paul Caillet

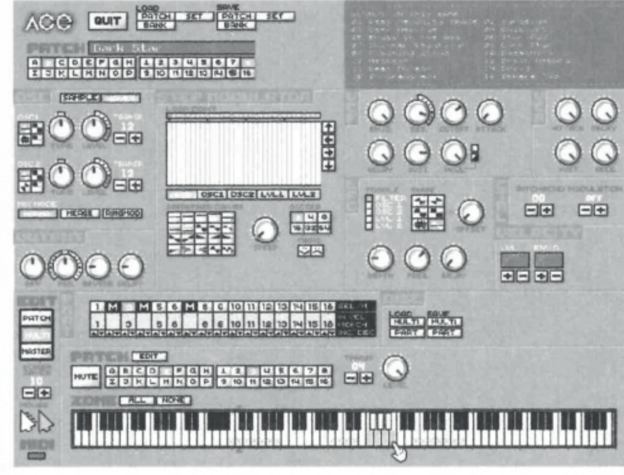
>> Ace

>> testé sur : Falcon

changement de banque.
– vers la droite : incrémente le changement de patch à l'intérieur de la banque sélectionnée.
– vers la gauche : décrémente le changement de patch à l'intérieur de la banque sélectionnée.

Les fonctions de touches fonctionnent quelque soit le mode (Patch, Multi, Master)
Après avoir découvert cela avec le son de base "empty", je décide de charger une banque, et je commence par la première des 6 qui sont fournies "deepspac" ... "middle" ... "orion" ... "drums" ... "stepit" ... "syntom" ...

Il est possible de charger plusieurs banques (allant de A à P), chaque banque pouvant contenir 16 patch (sons), ce qui fait bien 256 sons différents :-)
Après avoir joué quelques premiers sons, je me rends compte qu'ils ont quasiment tous les mêmes réglages de "delay" et de "reverb", et que les notes aigües font apparaitrent des fréquences parasites désagréables ... Je décide donc de brancher un clavier MIDI de type toucher lourd de 88 touches sensibles à la vélocité avec un boitier de contrôle MIDI ayant une pédale de volume, un damper (sustain), un pitch-bend, une molette de modulation, ainsi que des curseurs où il est possible d'assigner n'importe quel des 127 numéros de contrôleur MIDI ... Première surprise, aucune réaction au changement de volume MIDI, donc apparament le contrôleur MIDI n°7 n'est pas géré par ACE ... Deuxième surprise, aucune réaction à l'activation du damper (sustain), donc apparamment le contrôleur MIDI n°64 n'est pas géré par ACE ... Le pitch-bend est assignable dans la partie édition du patch (de -12 à +12), et la molette de modulation est assignable aussi dans la partie édition du patch (OFF, LFO, VCF, RES) ...
Je tente d'enlever le "delay", mais je constates que la précision du déplacement du potentiomètre activité par le déplacement de la souris (bouton gauche maintenu) n'est pas aisé et manque de précision ... cette manipulation (somme toute basique) est assez fastidieuse :-(
Un bouton "bypass" serait vraiment le bienvenu (comme cela existe sur lesvrais synthétiseurs) ...
Là surprise encore : on perçois la résonance de



par Paul Caillet

fréquences désagréables dans la "reverb" qui donne au son une certaine "acidité" froide et métallique ... je décide donc, là aussi de "bypasser" la "reverb" (avec les mêmes difficultés que pour le "delay") ... Là encore, un bouton "bypass" serait le bienvenu :-)

Ha :-)
Enfin des sonorités agréables à écouter :-) Sauf que ... sur les 88 patch écoutés, la plus grande partie ne sont vraiment exploitables que sur un peu plus de 2 octaves, soit environ 2.5 octaves selon les sonorités ... Environ 5 ou 6 patchs peuvent être utilisés sur une étendue supérieure à 2.5 octaves, soit environ 4 octaves, dont 1 ou 2 au-delà de 5 octaves ... En fait il apparait très rapidement, dans la plupart des patch testés, des fréquences parasites dès l'instant où l'on joue des notes à partir des médium-aigües et des aigües, qui fatigue le tympan, pour peu que l'onait une oreille normalement constituée ...

Au bout de 2h30 de test, j'ai dû stopper à cause d'une violente céphalée :-(

L'édition des sons est instantanée, dès l'instant où vous changez un paramète en cliquant sur un bouton ou en "tournant" un potentiomètre, l'effet sur le son s'applique intantanément alors même que vous êtes en train de jouer une note. Cela réagit comme un vrai synthétiseur ... c'est absolument génial ... il n'y a aucun retard ... c'est bien du temps réel :-)

Quel dommage que cette version de démonstration soit limité à 2 voix de polyphonie, car sur certains sons, on aurait bien envie d'en avoir plus :-) Sinon, au bout de 30 mn de test avec le clavier et le boitier de contrôle MIDI, alors que je jouais une mélodie tout en utilisant le picth-bend et la molette de modulation, j'ai eu une interruption du MIDI ... ensuite plus aucun signal MIDI ne passait ... obligé de quitter ACE et de retourner au bureau, pour le relancer ensuite pour retrouver la connexion MIDI !?

Malgré la céphalée qui m'a obligé à arrêter au bout de 2h30, je n'ai pas vu les 2h30 passer :-)

Il y a des possibilités sonores très intéressantes dans un style proche de "Tangerine Dream" ou "Transe Music", que dans le domaine de la reproduction de sonorités acoustiques ...
Les patch de "drum" ne sont pas très concluants ... tout comme le son "Electric Piano", "Pan Flute" ou Trumpet" ...
Il s'agit bien là d'un synthétiseur de la trempe "Virtual Analogic", réagissant (presque) comme un synthétiseur "hardware" ... Modifier un son déjà existant semble plus aisé que d'en créer un nouveau à partir de celui de base "empty" ... Il est toutefois possible de lire des échantillons (samples) au format AVR ou WAV, avec la possibilité de transposer, d'accorder, de déterminer le départ de lecture de l'échantillon, ainsi que le début et la fin de la boucle ... Ensuite vous pouvez modifier tous les autres paramètres, comme à partir d'un son de synthèse (Step Modulator, VCF, VCA, LFO, etc ...) C'est un bon complément, notament pour l'utilisation de sons de type acoustique, on regrettera néanmoins l'utilisation d'un

par Paul Caillet

>> Ace

>> testé sur : Falcon

seul "sample" par patch ...
Cela confirme bien l'optique d'ACE : c'est d'abord un synthétiseur de création de sons dont le grain pourrait être situé entre le Micro Wave de Waldorf et le Nord Lead de Clavia ...
Le test fut effectué sans aucune consultation de documentations, ce qui qui signife que l'approche peut être très instinctive ... mais on ne manquera pas de consulter une documentation qui
sera suffisament détaillée (je l'espère) pour aborder des réglages plus pointus ...

Un petit plus :

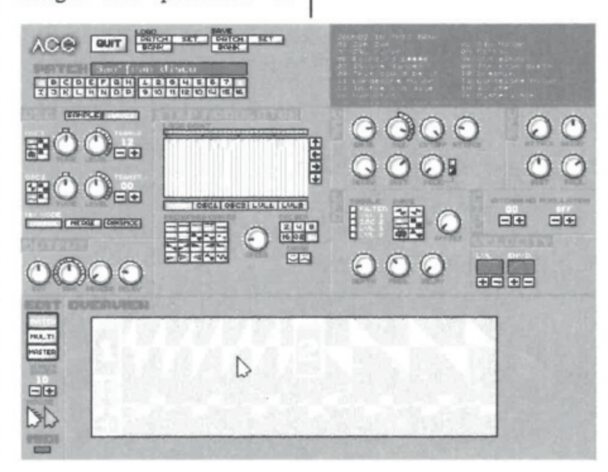
un protecteur d'écran a été intégré avec possibilité de régler la durée avant déclenchement (de 1 à 60 mn) ...

Pour finir :

J'ai abordé ce logiciel de la même manière que quand je teste des synthétiseurs "hardware" ... et j'avoue que je n'ai pas été décontenancé par son utilisation au point d'en oublié que c'était un logiciel ... Il ne faut pas oublier, que dans l'état actuel des choses, il faut un deuxième ordinateur pour pouvoir utiliser ACE avec un séquenceur MIDI ...

Type d'utilisateurs :

Pour débutant et avancé.



Notation :

– 5/10 pour la qualité des sons : même si la plupart des sons sont d'une très bonne qualité sur une étendu de 2.5 octaves, la faible étendue d'utilisation des notes est quelque peu réducteur en matière de création musicale.

– 5/10 pour la convivialité de l'interface graphique : même si les couleurs sont très agréables et les détails très biens définis avec un soucis de convivialité, notament avec le curseur de la souris qui se
modifie en liaison avec la fonction qui peut être mise en action, l'utilisation et la précision des potentiomètres par déplacement de la souris avec le bouton gauche maintenu n'est pas toujours aisé, et devient même à la longue très astreignant pouvant perturber la concentration nécessaire à la création d'un son.

– 5/10 pour le prix :
compte tenu de l'état actuel du logiciel, des contraintes, des manquements et des limitations sonores, le prix de 79 E me parait un peu élevé ...

par Paul Caillet

>> Ace

>> testé sur : Falcon

Spécifications techniques :
16 voix de poyphonie sur un Falcon030 standard.
256 sons en mémoire.
2 modes oscillateur :
– Mode "Sample" (échantillon) :
16bit, maximum 256 "samples" (format WAV ou AVR) en mémoire, 20Mb chaque.
– Mode "Synth" (synthèse) :
2 oscillateurs par voie :
Premier oscillateur : Saw ramp up/down, Noise, Square.
Second oscillateur : Saw ramp up/down, Square positive, Square.
3 modes pour mixer les 2 oscillateurs; normal (add), merge (xor) et ring modulation (multiplication).
VCA (amplification) avec enveloppe ADSR.
VCF (filtre pass-bas) avec enveloppe ADSR.
LFO (low frequency oscillator) avec 6 formes d'ondes différentes. Peut être connecté à la "fréquence" et/ou au "filtre" et/ou au "volume".
Step Modulator. Un "séquenceur" 32 pas.
Possibilité de dessiner des courbes individuelles pour la "fréquence", le "filtre" et le "volume".
Courbes de vélocité. Courbes séparées pour le "volume" et la réponse du "filtre".
Effets interne : "reverb" et "delay" stéréo (ping-pong).
Multitimbral, 16 canaux, 120 points de "split" par canal.
Velocité supportée.
Pitch-bend supporté.
Molette de Modulation supportée.
Rejoue à une fréquence de 32780Hz, donnant une bande passante de 0 à 16kHz.
Supporte le 44.1kHz, 48kHz et 50kHz.
Supporte les connexions externes du type Jam OUT et FAD.
Supporte le SPDIF.

Equipement requis :
Atari Falcon030
4Mb ST-RAM
Moniteur couleur, VGA ou RGB
Téléchargement de la version de démonstration :
http://www-und.ida.liu.se/~danhe120/productions/AMDEMO01.ZIP

Contact : newbeat@atari.org
Site Web: http://newbeat.atari.org
Détails pour obtenir la version complète :
http://www-und.ida.liu.se/~danhe120/main.php?page=ace_midi_registration

Rajoutons quelques précisions importantes à l'article de l'ami Paulo :

Paul Caillet est un musicien de métier, de ce fait il est sûrement très exigeant en terme de fonctionnalités et de performances. Les sons peuvent très certainement apparaître époustouflants pour qui n´a pas une oreille très excercée. De ce fait, ACE pourra satisfaire beaucoup de monde (mais pas Paul ;). Par contre, son prix reste élevé. Inférieur à 40 euros, tout Falconniste se devrait de le posséder.

En Bref (suite) ...
La société B&C Computer Visions possède plus de 5 CDRom contenant des programmes destinés aux Atari ST&TT et aux IBM PC. Ces CD contiendraient des fichiers, des programmes récupérés directement chez Atari. La plupart nécessite un Atari pour fonctionner. Aucune date de commercialisation annoncée. Patience, donc.

par Clément Benrabah

>> Mint via Sparemint

Présentation du Projet Sparemint

Le but de cet article est de décrire une procédure d'installation manuelle de FreeMiNT (version libre de MiNT) grâce au projet Sparemint.
Ce projet dont les principaux auteurs sont Franck Naumann et Guido Flohr permet d'installer facilement des packages FreeMiNT (par abus de langage, j'emploierai MiNT par la suite) en utilisant l'utilitaire rpm issu de la communauté Linux Red Hat.
Un package est un ensemble de fichiers, d'informations et éventuellement d'intructions pour installer ces fichiers via la commande rpm (Redhat Package Manager).
Cet utilitaire permet entre autre de gérer la dépendance des packages, à savoir qu'un package peut nécessiter l'installation préalable d'un autre pour pouvoir être correctement utilisé.

Sachez qu'il existe le projet EasyMiNT qui permet de faire une installation complète de MiNT en s'appuyant sur les packages rpm via une interface graphique.et dont l'adresse est http://mico-mint.atari.org.

Le site principal contenant les nombreux packages est http://sparemint.atari.org.
Chaque package possède une page dédiée contenant entre autre ses fonctionnalités, la liste éventuelle des packages prérequis ou entrant en conflit, la liste des fichiers qui seront installés, le nom de la personne qui est chargée de sa maintenance, l'espace disque nécessaire et bien sûr le lien pour télécharger le fichier.
Ce dernier est nommé de la façon suivante :
nom_du_package-version-numéro_de_release .architecture.rpm.
Par exemple, le fichier bash-2.05-5.m68kmint.rpm contient la 5ème release de l'interpréteur de commandes bash dans sa version 2.05 pour les plateformes m68k sous MiNT.

Les archives nécessaires

Pour commencer à installer les premiers packages, il faut un minimum de commandes de base, à commencer par la commande rpm elle-même.
Depuis la page d'accueil du projet Sparemint, allez sur le lien RPM-Bootstrapping Archive et récupérez les archives gzip_tar.lzh et rootfsrpm-3.06.tgz.
Vous trouverez l'utilitaire LHarc pour décompresser les archives .lzh sur le site ftp chapelie.rma.ac.be entre autre.

Les pakages de base sont :
bash
info
mintbin
cpio
popt
bzip2
gawk
fileutils
textutils
sh-utils
mktemp
rpm

Et enfin, pour installer FreeMiNT via rpm, il faut récupérer les packages:
freemint
freemint-sbin
base

Vous pouvez récupérer ces packages sur http://sparemint.atari.org ou sur un site mirroir.

A cela, il faut ajouter le noyau FreeMiNT version 1.15.12 correspondant à votre machine ainsi que l'archive contenant les outils minix disponible depuis le



par Clément Benrabah

>> Mint via Sparemint

portail FreeMiNT, autre site incontournable pour les adeptes de MiNT et dont l'adresse de la page en français est http://freemint.de/fr.

Remarque : Une archive au format LHarc contenant la distribution 1.15.12 de FreeMiNT est diponible à l'adresse suivante :
ftp://wh58-508.st
.uni-magdeburg
.de/pub/mint/kernel/
1.15.12/lzh/
freemint-1.15.12-all.lzh
Elle contient tous les noyaux, les outils et la documentation associée et fait environ 2.5 Mo.
Si vous avez déjà une partition supportant les noms longs, décompressez-la dans celle-ci, sinon vous aurez à renommer quelques fichiers qui rentreront en conflit lors du passage en nom court. Mais tout le contenu n'est pas nécessaire pour faire une installation de base par Sparemint.

Préparation de la partition dédiée à MiNT

A la vue des noms de fichier des packages, vous avez compris la nécessité d'avoir une partition et un système de fichiers supportant les noms longs.
Il faut donc une partition d'au moins 50 Mo environ mais compte tenu du grand nombre de packages disponibles, je vous conseille d'en réserver une de 500 Mo minimum. Nous allons la "formater" pour qu'elle héberge un système de fichiers minix, qui est le système de fichiers natif de MiNT et qui permet de gérer une partition jusqu'à 2 Go (sous réserve que votre driver de disque le supporte). Mais MiNT supporte aussi d'autres systèmes de fichiers comme ext2 du monde Linux ou les partitions VFAT du monde Windows.

Dans l'archive minixfs se trouve le programme minit.
Pour l'exécuter depuis un environnement TOS, renommez-le en minit.ttp
Lisez attentivement la documentation jointe.
ATTENTION ! Toutes les données contenues dans la partition choisie seront irrémédiablement perdues !
En supposant que la partition que vous avez réservée pour MiNT est F, exécutez minit.ttp avec les options -V -d 4 F:. Cela créera une partition minix dont la longueur maximale des noms de fichiers est 62.

Pour que MiNT puisse reconnaitre la partition minix, il faut placer le driver minix.xfs dans le répertoire C:\MINT ou C:\MULTITOS avec le fichier de configuration MINT.CNF dont un exemple est fourni dans l'archive.

Placez ensuite en dernière position dans le répertoire AUTO de votre partition de boot (C: en général), le noyau de MiNT correspondant à votre machine en le renommant mintnp.prg. MiNT s'exécutera alors en mode non protégé, cela permet d'utiliser certains programmes ne fonctionnant pas en mode protégé. L'avantage de ce mode est d'éviter que le plantage d'un programme ait un impact sur les autres programmes ou le système.

Remarque : pour les possesseurs de Milan: le noyau à utiliser est

par Clément Benrabah

»» › Mint via Sparemint

mintmil.prg et non mint040.prg.

Redémarrez ensuite votre ordinateur pour que MiNT charge le pilote minix et puisse gérer la partition.
En cas de problème lors du lancement du MiNT, vous pouvez éviter l'exécution de celui-ci et démarrer sur le TOS en pressant la touche Shift gauche juste avant son exécution
Je passe rapidement sur le lancement de l'AES que vous avez choisi (GEM.SYS de Multitos, XaAES ou N.AES pour les plus répandus). Vous devez indiquer dans le fichier MINT.CNF une ligne GEM= suivi du chemin de l'AES .
Je vous conseille de placer le driver xconout2.xdd (qui gère la console) dans votre répertoire C:\MINT ainsi que de lancer TosWin2 au démarrage de votre AES. Cela permettra d'avoir le shell et les messages console dans une fenêtre.
L'utilisation d'un bureau alternatif comme Thing est aussi fortement conseillée. Reportez-vous à la documentation de votre AES pour le lancement de ces programmes.

Configuration de MiNT

Je ne vais pas rentrer dans les détails c'est pourquoi je vous conseille de récupérer et de lire le fichier d'aide en français au format ST-Guide MINT_FR.HYP qui décrit précisément le fichier MINT.CNF. Pour l'installation via Sparemint, il est nécessaire d'avoir une arborescence minimale sur la partition minix et de positionner les liens de ces répertoires dans le fichier de conf.

Décompressez l'archive gzip_tar.lzh dans votre partition minix. Renommez les fichiers gzip et tar en gzip.ttp et tar.ttp.
A la racine de la partition F:, copiez l'archive rootfsrpm-3.06.tgz et décompressez-la ainsi:
- Lancez la commande gzip.ttp avec les paramètres -d rootfsrpm-3.06.tgz.
Vous devriez obtenir un fichier rootfsrpm-3.06.tar dans le même répertoire.
- Lancez la commande tar.ttp avec les paramètres xvf rootfsrpm-3.06.tar.
Cette archive contient le squelette de l'arborescence nécessaire ainsi qu'un minimum de commandes.

Dans le fichier MINT.CNF, ajoutez (ou modifiez) les lignes suivantes:

```
sln f:\bin  u:\bin
sln f:\etc  u:\etc
sln f:\home u:\home
sln f:\usr  u:\usr
sln f:\tmp  u:\tmp
sln f:\var  u:\var
sln f:\sbin u:\sbin
sln f:\root u:\root
```



par Clément Benrabah

>> Mint via Sparemint

sln f:\opt u:\opt
sln f:\lib u:\lib
sln f:\mnt u:\mnt
sln f:\boot u:\boot

MiNT voit l'ensemble de vos partitions à travers un lecteur "unifié" u:.
Ces instructions créant des liens symboliques permettent au système de voir ces répertoires à la racine du lecture u (symbolisé par /) au lieu d'aller dans /f/. (cela correspond aux raccourcis du monde Windows). C'est important car l'installation de packages consiste à copier des fichiers dans /bin, /usr ou /etc et non dans /f/bin, /f/usr etc...

Assurez-vous que dans la définition de la variable d'environnement PATH, vous ayez au moins les répertoires \bin;\usr\bin;\sbin;\usr\sbin.
Cette variable contient la liste des répertoires où le système ira chercher les programmes exécutables.

Redémarrez votre ordinateur pour que ces liens symboliques soient créés par MiNT.

Installation des packages

Une fois arrivé sur le bureau, exécutez la commande u:\bin\rpm avec les options -ivh suivi du chemin complet où se trouve le package bash, par exemple u:\root\sparemint\bash-2.05-5.m68kmint.rpm..

A l'aide d'un éditeur de textes, créez un fichier vide mnttab dans u:\etc\.

Lancez l'interpréteur de commande (shell) u:\bin\bash.
En supposant que vous ayez créé un sous-répertoire sparemint dans u:\root dans lequel vous avez copié tous les packages, placez-vous dans ce répertoire en tapant au prompt:
cd /root/sparemint
Pour installer un package, il suffit de taper ensuite:
rpm -ivh package
Commencez par installer dans l'ordre, les packages cpio, info et mintbin:
rpm -ivh cpio-2.4.2-3.m68kmint.rpm
rpm -ivh info-4.0-2.m68kmint.rpm
rpm -ivh mintbin-0.3-3.m68kmint.rpm

Une barre de progression composée de caractère # doit s'afficher pendant l'installation d'un package (grâce aux options vh). Soyez patient ! Sur un Falcon de base, l'installation de certains packages peut prendre plusieurs minutes.

Renouvelez la commande pour installer les autres packages dans l'ordre suivant:
fileutils
textutils
mktemp
popt
bzip2
gawk
sh-utils
rpm

A ce stade, il faut initialiser la base rpm en tapant la commande:
rpm --initdb

Terminez enfin en installant les packages:
freemint
freemint-sbin
base

La base du système est installée.

N'hésitez pas à me faire remonter vos corrections éventuelles et vos problèmes à l'adresse suivante : Clement.Benrabah @wanadoo.fr
Dans le prochain article, nous verrons l'installation et le paramétrage de MiNTNet pour se connecter à Internet via un modem.



par RayXambeR!

... Patrice Mandin

- Présentation (cursus, hobbies, situation, etc.)

Je m'appelle Patrice Mandin, j'ai 29 ans, un DUT informatique. J'aime les mangas, les jeux vidéos, la programmation, les films de S.F. bref rien que du très classique. Je suis actuellement à la recherche d'un emploi de programmeur (avec une nette préférence pour les Unix-like).

- Depuis combien de temps es-tu sur Atari ? Utilises-tu d'autres machines ?

J'ai eu un 520 STE en 1989, rapidement étendu à 1 Mo pour pouvoir programmer de manière confortable. Puis le Falcon en 1994, disque dur, dsp, plein de RAM était ce qu'il fallait pour motiver à programmer. Depuis 1998, j'utilise un PC sous Linux de manière quotidienne. Tout ce dont un développeur peut avoir besoin étant disponible à très bas coût sur ce système.

- Quelles machines Atari utilises-tu ?

Le STE est retourné dans sa boîte. Le Falcon me sert à tester de temps en temps les programmes que je fait, de moins en moins, puisque maintenant gcc est suffisamment stable pour que je puisse compiler des programmes Atari sous Linux sans avoir à les tester sur Falcon. D'autant plus qu'Aranym et StonX peuvent remplacer les vraies machines quand il s'agit de tester rapidement un petit logiciel.



- Quel intérêt portes-tu aux ordinateurs Atari ? Tu utilises encore un Atari par « fun », par défi en terme de programmation, ou encore parce que tu penses que le système est fiable et que les logiciels sont bons.

A vrai dire, peut-être uniquement parce que je les connais suffisamment pour programmer, en particulier de manière propre, pour qu'un maximum de personnes puissent les utiliser, que ce soit sous émulation ou non.

- Quels logiciels utilises-tu pour programmer ?

Sous Linux, Nedit pour l'édition, Gcc pour compiler.

- Parlons de tes créations. Quelles sont-elles (par ordre chronologique) ? Les considères-tu comme terminées ou en constante évolution. Quelles sont les configurations minimales requises pour utiliser tes programmes ?

Il y eut d'abord le clone de Street Fighter 2. Je l'ai fait au départ pour pouvoir tester les capacités du STE au niveau du scrolling hardware et du blitter, et aussi pour voir si la version officielle du jeu sur ST aurait pu être beaucoup mieux sur STE (ce qui est le cas). En tant que moteur, il est quasiment terminé. En tant que jeu, il y a presque tout à faire. Il ne fonctionne que sur STE et Falcon (scrolling hardware, blitter, son DMA).
Ensuite, on trouve ma première démo (124 beers later). Je venais d'avoir mon Falcon, et c'était tentant d'essayer de voir ce qu'on pouvait en tirer. Je débutait sur le Falcon, et donc le résultat est loin d'être parfait en terme de réalisation. Ne fonctionne que sur Falcon (TV requise). Une version Linux/OpenGL est aussi disponible.
Puis il y eu le clone de Doom. A l'époque Doom se trouvait sur tous les PC qu'on pouvait trouver. L'usage du DSP promettait beaucoup, et j'avais envie de me lancer dans la 3D. Comme il y avait une description précise des fichiers WAD de Doom, je pouvais faire un moteur utilisant les données de celui-ci. Le plus dur était de bien répartir le travail entre le DSP et le 68030. Ne fonctionne que sur Falcon (because DSP, compatible TV/VGA).
L'expérience aidant, je fis une



par RayXambeR

...Patrice Mandin

seconde démo (Xtasie). C'était juste un mix des différents bouts de code que j'avais développé durant tout ce temps. Là aussi, je l'ai fait juste pour le fun. Ne fonctionne que sur Falcon (because DSP aussi, compatible TV/VGA). Une version Linux/OpenGL est aussi disponible.
Enfin, il y a SDL, pmdoom et quake, plus quelques autres, que je cross-compile maintenant depuis longtemps, et qui peuvent fonctionnent sur tous les Atari, quelque soit leur configuration. Je dis 'peuvent' car je ne vois pas l'intérêt de compiler doom et quake pour ST. Pour SDL, la librairie est compilée pour 68000 (toutes machines, bien qu'une version 68020 minimum serait plus adéquate) et 68020-60 (68020 et plus avec FPU). Pmdoom est compilé pour 68020. Quake est compilé pour 68020 et 68020+FPU. Donc tous les Atari avec un 68020 minimum peuvent les lancer (même un MegaST avec carte 030).
Actuellement, je me focalise plus sur le portage de logiciels libres existant sous Linux. Développer un logiciel de A à Z est très long, quoiqu'on en dise. Le service militaire ou un travail prennent beaucoup de temps. Il était plus réaliste d'écrire des petits bouts de code pour qu'un logiciel puisse fonctionner sur Atari. C'est le cas de Doom, Quake, SDL et d'autres. Les sources et les outils étant disponibles, n'importe quel programmeur sur Atari pourrait faire de même. J'espère avoir lancé un mouvement et que certains me rejoindront et porteront des logiciels.



- Quels sont les plus importantes barrières techniques à franchir lorsque l'on veut réaliser un jeu de la trempe d'un Doom sur un « simple » Atari ?

Les seules véritables barrières sont le temps et la motivation. Les barrières techniques sautent avec l'expérience et la pratique de la programmation. La motivation baisse avec le temps qui passe. Il suffit de regarder le nombre de projets sur Atari qui sont arrêtés/en sommeil/sortira bientôt. Ca ne sert à rien de promettre, il vaut mieux prouver que vous pouvez le faire, et que vous le faites réellement. C'est ce qu'à fait Rodolphe Czuba avec la CT60, et le résultat est là, il faut l'en remercier. C'est aussi pour ça que je ne parle jamais de ce sur quoi je travaille, jusqu'à ce que j'ai du concret à proposer (même en beta version).

- Tu sembles spécialisé dans les adaptations de jeux comme Doom, Quake, etc. mais projettes-tu de développer un jeu 100% original ?

Oui et non. Il y a de nombreux jeux sous Linux qui pourraient être portés sur Atari, surtout que SDL peut grandement aider. Je ne vois pas quel jeu je pourrais créer, et si c'était le cas, il ne serait sûrement pas original, car il s'inspirerait d'un jeu auquel j'aurais beaucoup joué, pour le refaire. Comme SF2 ou Doom, par exemple.

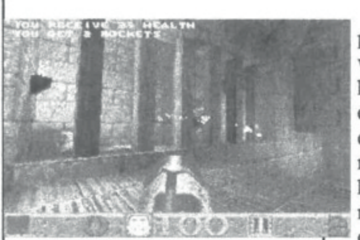
Pour développer un jeu original, il faudrait que je sois embauché dans un studio de développement de jeux vidéos, je recherche actuellement un emploi et ce genre de travail me conviendrait évidemment (à bon entendeur...).

- Es-tu aidé par d'autres développeurs ou gères-tu tout tout seul ?

En dehors des nombreux rapports de bogues (souvent réduits à 'ça marche pas' sans plus d'information, donc inutiles), j'ai effectivement eu quelques rares contributions qui m'ont permis de mieux connaître

par RayXambeR

>> ... Patrice Mandin



le système et/ou de l'utiliser de manière plus compatible. Néanmoins une grande partie du code source que l'on peut trouver sur mon site est de mon fait.

- Que trouves-tu qu'il manque sur Atari, hormis une certaine puissance qui est depuis toujours compensée du mieux possible par une certaine optimisation des programmes ?

Ce qui manque le plus à mon avis, c'est un RAD à la Delphi ou Visual Studio pour pouvoir faire rapidement des programmes GEM. C'est à dire un "builder" d'application, et pas seulement un éditeur de ressources. Certains se plaignent du manque d'interface GEM des programmes unix portés sous MiNT. Il manque simplement un outil pour les faire rapidement de A à Z. On peut faire un front-end graphique avec Delphi en 10mn sur PC, c'est dommage de ne pas avoir cette possibilité sur Atari.
Pour ce qui est de l'optimisation, ce que vous dites là est faux. Un programme bien optimisé verra peut-être sa vitesse légèrement augmentée, mais certainement pas autant qu'avec une mise à jour matérielle. Il suffit de regarder les benchmarks de Quake sur mon site pour s'en rendre compte. Même si j'écrivais des routines DSP pour Quake, il serait au maximum 4 fois plus rapide, certainement pas 16 fois comme avec un Hades ou une CT2 (sans parler de la CT60 à venir). La plupart des développeurs Atari se cantonnent aux machines de base pour leurs logiciels, et ceux qui ont des machines plus rapides en profitent trop peu.
On se retrouve avec des navigateurs Internet qui n'implémentent même pas la moitié ce qui est nécessaire pour aller sur le Web aujourd'hui, alors que des machines plus puissantes pourraient le supporter. Le problème est là. Je ne vois pas l'intérêt d'un navigateur graphique pour ST, compilé pour 68000. Il y en a sous Linux en mode texte. Et on a des possesseurs de CT2, de Milan ou de Hades qui attendent désespéremment un butineur graphique complet, confortable et débogué, ce qui me paraît réaliste.
J'ai bien peur qu'Highwire (NDLR : cf AtTOS n°4) finisse comme beaucoup d'autres projets logiciels sur Atari. Alors qu'il suffirait de porter Galeon (plus léger que Mozilla bien qu'utilisant son moteur) ou Dillo pour avoir un bon navigateur sur Atari. De même pour Pan (pour les newsgroups) ou Sylpheed (pour le courrier électronique).

- Joues-tu sur consoles ? Si oui lesquelles ?

J'ai bien une Atari VCS2600 dans sa boîte et qui fonctionne, mais je n'y joue plus depuis des années. Je vais chez un ami qui suit l'évolution des consoles et qui me permet de jouer à toutes les nouveautés, actuellement sur Dreamcast et Playstation 2. Ca n'empêche pas que je trouve les jeux de plus en plus fades, et de plus en plus chers, même si ce n'est pas moi qui les achète. J'ai tout de même acheté deux jeux sur PC: Alice et Undying.

- As-tu des idées pour "relancer" ou tout du moins maintenir le nombre d'ataristes aujourd'hui ?

Il faut leur donner des logiciels plus modernes, que ce soit au niveau du système ou des applications, et qui nécessitent des machines rapides. Par exemple, MiNT est encore dépendant du TOS en ROM, et malgré sa présence, les programmeurs doivent toujours accéder au hardware, car on ne peut pas le faire en passant par des pilotes de périphériques /dev/*. Comment dans ces conditions faire des logiciels



par RayXambeR

>> ... Patrice Mandin



proprement ? Ce n'est pas possible. Ca explique aussi le fait que Frank Naumann (coordinateur de FreeMiNT) ne puisse pas en proposer une version PowerPC dès à présent, comme le souhaiterait Rodolphe Czuba pour son projet RioRed. De plus, il faudrait de toutes façons écrire un émulateur pour faire tourner les applications m68k classiques. De même, sous MiNT avec mémoire protégée, on pourrait avoir des librairies dynamiques, gérées proprement par le système, comme sous Linux. Mais comme une majorité de programmes accèdent n'importe comment à la mémoire, la protection empêche souvent les logiciels de fonctionner.

Il faut aussi que les ataristes comprennent bien que ce qu'on fait avec les machines d'aujourd'hui on ne peut le faire avec des machines d'il y a 10 ans. Un bon programmeur ne pourra jamais améliorer le hardware d'une machine. Il faut une machine adaptée à ses logiciels, et réciproquement. Personne ne trouve anormal que les jeux ST ne soient pas en 3D texturée. Les cartes accélératrices et les clones existent pour permettre ce saut technologique. Si les utilisateurs ne suivent pas, c'est leur problème, ils sont libres d'utiliser les logiciels dont ils ont envie. Si un logiciel est trop lent pour leur machine, soit ils en changent, soit ils proposent une solution pour améliorer le logiciel. Généralement, dans la documentation du programme est inscrite la machine adéquate pour celui-ci, encore faut-il que les utilisateurs la lisent.

- Ton avis sur des solutions comme MagiCMac ou MagiCPC ?

Ces émulateurs, comme Aranym ou STonX, permettent à des ataristes de changer de machine et de continuer à utiliser leurs anciens logiciels. Je ne pense pas que ça fera venir de nouveaux utilisateurs, ou que ca poussera le développement de logiciels commerciaux. Sur ce dernier point, c'est le fait qu'Aranym soit utilisable qui m'a permis de développer rapidement une version Atari de SDL. Je n'aurais pas pu le faire sur mon Falcon de base. Pour ce qui est des émulateurs ST, ils servent majoritairement à utiliser les jeux Atari sur PC, donc pas vraiment utiles pour les ataristes. Ca m'énerve de voir des gens poster dans les newsgroups ou même me mailer pour leur donner des sites où récupérer des images disques des jeux. Les moteurs de recherche ne sont pas faits pour les chiens ainsi que les documentations des émulateurs, je ne réponds donc pas à ces messages, et j'invite tout le monde à faire de même.

- Que dirais-tu à quelqu'un pour le convaincre de venir sur Atari plutôt que de s'acheter un Pc ou un Mac ?

Je ne vois pas comment le convaincre de venir sur une machine dont il n'a jamais entendu parler, et pour laquelle le manque de logiciels récents et au goût du jour se fait cruellement sentir dans beaucoup de domaines.

- Merci d'avoir répondu à toutes nos questions.

De rien. A la prochaine fois.

Liens WWW
Mon site : *http://membres .lycos.fr/pmandin/*
Galeon : *http://galeon .sourceforge.net/*
Dillo : *http://dillo .cipsga.org.br/*
Pan : *http://pan .rebelbase.com/*
Sylpheed : *http://sylpheed .good-day.net/*
Aranym : *http://aranym .atari.org/*
STonX: http://stonx .sourceforge.net/



>> URL et adresses

Sites Atari & TOS :

MyMail : http://www2.tripnet.se/~erikhall/programs/mymail.html
AtariICQ : http://hem.passagen.se/gokmase/atari/ataricq/index.htm
Bit Bopper : http://www.owonder.com/bitbopper/index.html
BoinkOut : http://www.netset.com/~baldrick/boinkout2.html
Gemgraph : http://perso.club-internet.fr/letirant/
Start me Up : http://atari.transaction.free.fr/interactive/software/start.htm
Appline : http://atari.transaction.free.fr/interactive/software/applne.htm
Tales of Tamar : http://kawecki.atari.org/
Pinball Dreams : http://www.fatal-design.com/pinball/
Pentagon & Orb & Asteroids : http://gem.win.co.nz/mario/software/
Fanwor : http://www.uni-ulm.de/~s_thuth/atari/fanwor_e.html
Cyber Race : http://www.jumpgates.com/skydiver/e/neptun/c_race.html
Europe Shareware (traduction et importation de logiciels Atari, Mac, Java) : http://www.europe-shareware.org
Charte graphique de Paul Caillet pour site web (paulcaillet@ifrance.com) :
http://musique.atari.org, http://atari.music.free.fr, http://transaction.atari.org
Site de Pascal Ricard : http://paricard.free.fr/index.html
Icon Extract 1.2 et Hardware 2.0 pour Falcon 030 : http://perso.club-internet.fr/lafabrie/index.html
GemTidy (permet de vérifier et corriger la validité des pages HTML créées avec Luna) : http://gemtidy.free.fr
Luna Text Compiler (permet de gérer des projets facilement):
http://www.europe-shareware.org/atari/logiciels/ltc.html
Eric reboux Software : http://ers.free.fr
Site de Pierre Tonthat (Joe, fVDI, etc.) : http://rajah.atari.org/
Site de Didier Mequignon : http://aniplayer.org
Rodolphe Czuba (CT2 et CT060) : http://czuba-tech.com
Calamus (Invers Software) : http://www.calamus.net
Papyrus (ROM Logicware) : http://www.rom-logicware.de
TNTMag (Mountain, etc...) : http://perso.club-internet.fr/vanel/
Medusa Systems (Medusa, Hadès, Pegasus) : http//www.kingx.com/kingx/medusa
UTSI : http://home.tiscalinet.be/dipching_drulkhor/PRG-IND/htm ou http://utsi.atari.org
NVDI : http://www.nvdi.de
AtTOS (!) : http://rayxamber.free.fr ou http://rayxamber.atari.org
Publications ACBM : http://www.acbm.com (Virus Info, Pirates Mag, etc.)
http://www.atari-fachmarkt.de
http://www.atari-portfolio.co.uk/ta-index.html (tout sur le portfolio)
http://www.blimey.strayduck.com/ (émulateur Steem pour PC/Mac)

Un bon moyen de trouver rapidement des URL est le http://www.atari.org/services/list.php3 ou http://links.atari.org classé par programmeur, compagnie, hardware, etc.

Sites Macintosh :

Pixel Toy (macintosh) : http://www.lairware.com

Adresses :

A.P.A.K. - 5, rue des Suisses - 75014 PARIS - 01. 64. 49. 38. 04 - kany@apak.net - http://www.apak.net
MI RO BRO - 70, rue des martyrs - 75009 - 01. 42. 81. 92. 89
Sunnyvale Computer - BP 704 - 42950 Saint-Etienne Cedex 9 - 04. 77. 93. 12. 66 - http://www.sunnyvale-computer.com

>> Requêtes
>> Help !

REQUETES

Papyrus :
-éditeur d'équations scientifiques

Calamus :
-éditeur de tableaux
-éditeur d'équations scientifiques
-import dxf, igss (du monde du dessin industriel)
-caractère spécial reprenant le nom du fichier en cours. Il manque aussi un caractère spécial pour mettre la date avec le jour et le mois en toutes lettres, et pas seulement en chiffres.

-Logiciel de PréAO type Overlay 2 ou Powerpoint

-Communication entre GEMgraph et des logiciels type Papyrus via le protocole Olga.

Dans le même ordre d'idée, comme les périphériques USB existent à la pelle, il serait bon de prévoir des logiciels gérant les webcam sous MagiCMac ou MagicPC en attendant de pouvoir le faire sur ordinateurs Atari (qui rappelons-le ne gèrent pas encore l'USB). Car cela permettrait de faire "mumuse" avec Mountain ou Funmedia.

Si vous avez des requêtes à formuler : voie postale ou par mail

rayxamber@acbm.com

HELP

Cette rubrique est destinée à exposer vos problèmes rencontrés et qui n'ont pas forcément été résolu sur le groupe de discussion

fr.comp.sys.atari.

CD Recorder 2.34

Possédant cette version, sur disquette, et un graveur Yamaha CDRW 4260t dans une tour scsi2 externe connectée à mon Falcon, impossible de graver le moindre fichier audio !
Une solution éventuelle est proposée par Thierry Oger et est en cours de test.

Module GDPS

Ayant un scanner Umax 1220S, le driver ScanX Pro et Calamus accompagné de son module GDPS, nous ne sommes jamais arrivés à scanner une photo directement sous Calamus, ni sous Photoline d'ailleurs. Calamus possède un module GDPS qui, théoriquement, permet l'acquisition depuis un scanner directement dans un cadre bitmap. Que faut-il faire ? Cela n'est pas faute d'avoir placé dans le dossier Auto le fichier gdpsinit.prg et charger le module gdps dans Calamus.

Texte rechargé texto ?

* Certains textes au format txt atari, une fois importés dans Calamus, voient disparaître les apostrophes (ça m'est arrivé pour les articles de TMI). Une idée pour s'en sortir ?
TMI, lui-même, a trouvé une solution : exporter sous Papyrus dans un format ST/TT que relit parfaitement Calamus.
Entre temps, la rédaction a aussi essayé et lors de l'import de texte ASCII dans Calamus, pensez à sélectionner des options du genre Win > Atari en jetant un coup d'oeil à la visualisation qui permet de se rendre compte de l'état des caractères du texte qui sera importé.

Questions diverses

- Comment adapter un écran plat sur un ST. Il ne semble que ce ne soit pas possible mais rien n'est impossible pour les ataristes ! Rappelons qu'un moniteur PC SVGA multisynchro peut se connecter facilement sur un ST.
- Comment adapter une alimentation PC sur un Falcon ? (ou à défaut remplacer l'alimentation d'origine)
- Quelqu'un connait-il une solution pour connecter un clavier PC sur ST ?

par RayXambeR

>> Revue de Presse

AVosMac !



Entre la parution désormais mensuelle et la publication de Hors Série (le dernier est dédié à MacOS X), AVosMac passe la vitesse supérieure. De plus, ilevient intégralement en couleur. Inconvénient : apparition de la publicité (macway) mais cela a quand même (si ça reste à petite dose évidemment) un intérêt : celui d'avoir une idée des tarifs pratiqués et aussi cela permet d'apprendre carrément l'existence de certains matériels !
Un contenu toujours fidèle à lui-même, riche et bien conçu. Les fans de mac se doivent de le lire le plus régulièrement possible.

Le Virus Info : l'éternel retour !

Qu'il fait chaud au coeur de voir revenir Le Virus Informatique, haut en couleur et toujours aussi savoureux. Toujours 0% de publicité (chose assez incroyable de nos jours. Même certains fanzines (pas les notres ;) possèdent des pages de pub)



L'informatique passée au vitriol, entre tests sans concession, informations inédites et exclusives, et une liberté de ton rarissime dans le domaine de la presse informatique. Voici lesi ngrédients qui font le succès du Virus Info. Dans ce numéro, le 19ème, la XBox promet vraiment beaucoup ...
......
......
d'ennuis à tous ses acheteurs qui se sont déjà faits "enfler" (ou plutôt devrais-je dire dégraisser) de 180 euros. Ben voyons !

Pour finir, et c'est annoncé officiellement dans ce numéro de Virus, Puces Infos et Pocket c'est fini !

A acheter (le Virus, pas la XBox !) mais j'ose espérer que c'est déjà fait...

ACC 5

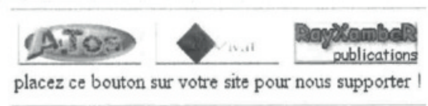
Le voici (enfin !) ce numéro de ACC qui en est au même nombre de numéros parus que AtTOS (boutade absolument pas méchante en direction de Loic et Vincent ;)). Nous vous l'annoncions dans AtTOS numéro 2 de mémoire. Il est enfin disponible. Ce devrait être le dernier numéro (à moins que le 6 ne voit le jour rapidement).
Le contenu est toujours excellent, totalement différent de AtTOS car beaucoup plus technique et porté sur la programmation. On y trouve des infos sur la Deesse, sur Thing, sur la calculatrice Newton, branchement d'une souris sur le port LAN RS422, etc.



›› Site web & En Bref : le retour !

par RayXambeR





Le site tourne à plein régime. Il s'enrichit et s'améliore de jour en jour. Il vous permet de consulter des infos en ligne (n'hésitez pas à faire un renvoi depuis votre site comme le fait fort gentiment le site de ACBM), de prendre connaissance de la disponibilité de tel ou tel numéro de Revival et de AtTOS, de connaître à l'avance une partie du sommaire des prochains numéros, de consulter les listes d'échange/recherche de la rédaction, de consulter le tout nouvel index des tests de Revival , de commander des numéros de nos publications, etc.

Toute proposition de votre part est la bienvenue. Les ajouts futurs seont un index des tests effectués dans Revival.

Le site est l'oeuvre de RayXambeR (le contenu) et de Paul Caillet (le contenant !). Remerciements à Paul Caillet.



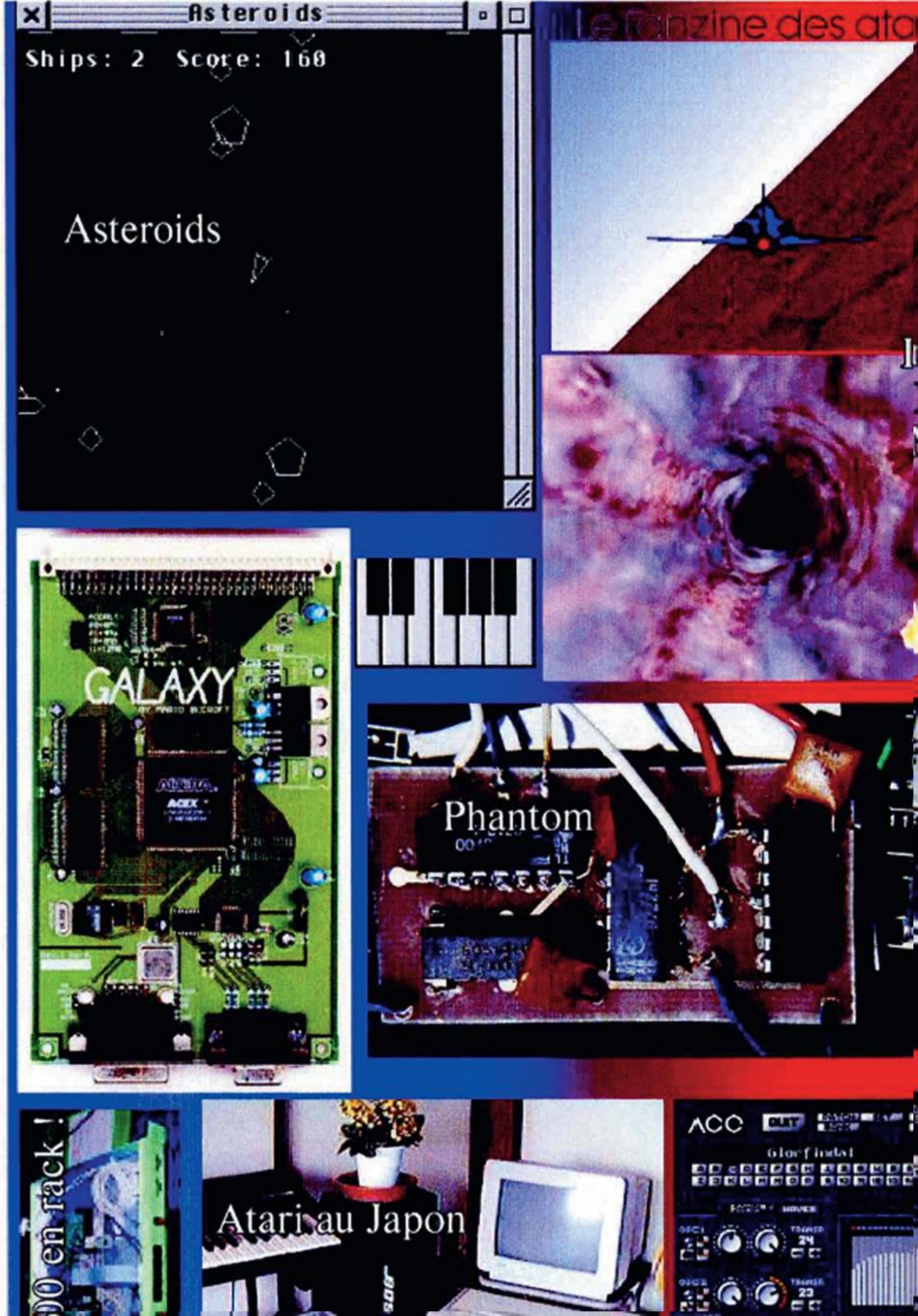
Revival existe depuis plus de 4 ans et traite de toute l'actualité des consoles de jeu video alternatives. De la VCS2600 à la Dreamcast en passant par NeoGeo, Nec PcEngine, Jaguar, Lynx, Master System, Megadrive, Super Nintendo, Virtual Boy, Vectrex, etc

Pour le présent numéro 17, changement de formule. Revival devient Revival-news + Reviva-story.

Revival-news reprend la formule actuelle en ôtant les historiques mais en ajoutant une bonne dose de tests et de dossiers exclusifs. Revival-story se concentrant sur des historiques complets, dédiés à une machine en particulier, un peu à la manière du déjà existant recueil Nec : la totale !

Les premiers Revival-story à venir seront un recueil 100% Vectrex suivi vraisemblablement d'un recueil Lynx.

Prix : 4 euros par numéro ou 15 euros les 4 numéros par abonnement.


Asteroids
Ships: 2 Score: 160
Asteroids
Le fanzine des ata
GALAXY
Phantom
en rack !
Atari au Japon
ACC